

РЕЦЕНЗІЯ

на дисертаційну роботу Кучера Ростислава Станіславовича
«Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких
практик», подану на здобуття ступеня доктора філософії
за спеціальністю 022 «Дизайн»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

Актуальність теми дослідження. Дисертація присвячена системному осмисленню просторового дизайну імерсивного театру як інструменту конструювання досвіду участі та комунікації. Актуальність роботи обумовлена швидким поширенням імерсивних форматів на перетині сценографії, медіамистецтва, цифрових технологій і музейно-виставкових практик. На тлі зростаючого попиту на дизайнерські рішення для інтерактивних середовищ (театри, креативні простори, освітні й реабілітаційні платформи) дослідження Кучера Р.С. пропонує цілісну теоретичну рамку і придатний до застосування проектний інструментарій.

Робота відзначається продумано вибудованою логікою: від переосмислення категоріального апарату – до аналізу еволюції рішень і формулювання стратегій просторового дизайну («сценарність простору», афективний дизайн, мультимодальність, національна ідентичність). Автор послідовно демонструє, що просторовий дизайн у імерсивних формах перестає бути лише «оформленням» і перетворюється на ядро художньої події та навігації глядача.

Наукова новизна дисертаційного дослідження проявляється у трьох взаємопов'язаних блоках:

1. Концептуальний: запропоновано інтегральну модель просторового середовища як візуально-комунікативної системи, де дизайн виступає «архітектурою афекту» й модератором траєкторій глядача.

2. Методологічний: уточнено понятійно-категоріальний апарат і введено робочі описові параметри для аналізу імерсивних просторів (типи залучення,

інтенсивність сенсорних стимулів, рівень керованості фокуса, ступінь мультимедійної насиченості).

3. Прикладний: наведено типологію стратегій організації простору (site-specific, променада, мультимедійні середовища, гібридні конфігурації), що напряму корисно для проектних завдань у дизайні та сценографії.

Описані рішення доречно екстраполюються на суміжні поля – експозиційний дизайн, інтерактивні інсталяції, освітні та культурні простори.

Відповідність змісту розділів заявленій темі. Структура дисертації (вступ, три розділи, висновки, список джерел, додатки) є доказовою і зручною для читача-практика. Кожен розділ завершується підсумками, що фіксують приріст знання й готують до наступного кроку – від поновлення термінів до стратегій дизайну з урахуванням афективних і культурно-ідентичних параметрів.

У першому розділі зосереджено увагу на теоретико-методологічних засадах: систематизовано історіографію, обґрунтовано міждисциплінарність аналізу, уточнено понятійно-категоріальний апарат. Це створює фундамент для подальшого дослідження.

Другий розділ послідовно демонструє еволюцію просторового дизайну імерсивного театру: від фізичного середовища до віртуальних просторів. Автор не лише простежує історичну динаміку, але й показує механізми досягнення ефекту занурення, партиципаторних практик і «реалістичності» середовищ. Таким чином формується цілісне бачення трансформаційних процесів.

Третій розділ зосереджений на сучасних імерсивних стратегіях просторового дизайну: від сценарності простору й афективного дизайну до питань національної ідентичності у сценографії. Важливим є те, що дисертант не обмежується західними моделями, а вводить український матеріал, окреслюючи локальні специфіки та перспективи розвитку.

Завдяки такій логіці викладу дисертація виглядає цілісною: кожен розділ не тільки виконує окрему функцію, а й посилює наступний, утворюючи єдину концептуальну лінію дослідження.

Дисертаційне дослідження Кучера Р. С. має як теоретичне, так практичне значення.

Теоретично робота систематизує дискурс і мережить розрізнені поняття та підходи; пропонує місток між сценографією, дизайн-науками і медіальними студіями. Практично – надає фахівцеві критерії для передпроектного аналізу, постановки завдань і вибору технологічних стеків (VR/AR, 3D-моделювання, інтелектуальні світло-/звукові сценарії, кінетичний відеомепінг), вказує на механіки навігації й розвантаження сенсорного поля в багатолюдних середовищах. Матеріали придатні для навчальних курсів з просторового дизайну імерсивних середовищ, сторітелінгу та інтерактивних експозицій.

Повнота викладення наукових положень, висновків і результатів в опублікованих працях. Результати належно апробовано на низці всеукраїнських конференцій 2022–2024 рр.; публікаційний пакет (15 праць, у т.ч. стаття у фаховому виданні України та 2 статті у виданнях, індексованих Scopus/Web of Science) відповідає вимогам до захисту на здобуття ступеня доктора філософії.

Оцінка змісту роботи, її відповідність спеціальності. Робота прямо корелює з ключовими компетентностями спеціальності: проектне мислення; композиція предметно-просторового середовища; ергономіка маршрутизації; освітлення й кольористика у сценографії; інтеграція цифрових технологій; комунікаційний дизайн і користувачькі сценарії.

Зауваження та пропозиції. Наведені нижче зауваження мають характер побажань щодо розширення перспектив подальших досліджень і не знижують позитивної оцінки дисертації.

1. Було б доречно ширше висвітлити специфіку відмінностей між різними світовими моделями імерсивного театру – зокрема американською,

азійською та європейською школами. Це дало б змогу повніше простежити глобальні тренди та унікальність українського досвіду.

2. У дисертації слушно акцентовано увагу на візуально-просторових рішеннях, однак перспективним є більш докладний аналіз взаємодії просторового і звукового дизайну, адже акустичні характеристики простору суттєво впливають на глядацьке занурення.

3. У перспективі варто розширити аналіз використання цифрових середовищ, створених у VR/AR, не лише як допоміжних засобів, а як самостійних «сценічних архітектур», де глядач взаємодіє з алгоритмічними сценаріями.

4. Дисертація слушно підкреслює активність аудиторії, проте було б цікаво докладніше простежити різні моделі навігації глядача: від вільного переміщення до чітко структурованих маршрутів. Це дозволило б точніше оцінити потенціал просторового дизайну як інструмента драматургії.

5. Перспективним виглядає детальніший аналіз впливу конкретних дизайнерських прийомів (колеристики, світлових рішень, фактури матеріалів) на формування афективних станів глядача, зокрема відчуття тривоги, катарсису чи піднесення.

6. Було б доцільно запропонувати концепцію інтеграції досвіду імерсивного дизайну у навчальні програми дизайнерських і театральних спеціальностей. Це сприяло б формуванню міждисциплінарних навичок у студентів.

7. Варто розширити бачення перспектив українського імерсивного театру у глобальному контексті – зокрема через аналіз участі українських колективів у міжнародних фестивалях, ко-продукцій та обміну практиками. Це дозволить чіткіше позиціонувати українську школу у світовому культурному просторі.

Загальний висновок.

Дисертаційна робота Кучера Ростислава Станіславовича «Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик» є зрілим

самостійним дослідженням, що поєднує концептуальну новизну, методологічну коректність і виробничу релевантність. Запропоновані автором теоретичні положення та проектні стратегії мають значення для розвитку дизайн-освіти й практики створення імерсивних середовищ в Україні та за її межами.

На підставі здійсненого аналізу можна стверджувати, що дисертація Кучера Ростислава Станіславовича «Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик» відповідає спеціальності 022 – Дизайн та «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44, а його автор заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 022 - Дизайн.

РЕЦЕНЗЕНТ:

доктор мистецтвознавства, доцент,
професор з/н кафедри дизайну і технологій
Київського національного
університету культури і мистецтв

Анастасія ВАРИВОНЧИК

